



PAL

BUST A GROOVE™



e
ENIX

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

PlayStation®

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro **POWERLINE se trouvent au dos de ce manuel.**

© 1998 METRO / FRAMEGRAPHICS / AVEX D.D., INC. / ENIX. All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by ENIX.



**1 or 2
Players**



**Memory Card
1 block**

SCES-01313

BUST A GROOVE™



FRANÇAIS

QU'EST-CE QUE " BUST-A-GROOVE " ?

**L'ULTIME JEU DE COMBAT
DE DANSE !**



**ILS VIENNENT S'AFFRONTER, dotés
d'un pouvoir mystérieux venant de
l'espace : L'ENERGIE DANSANTE
GROOVE-A-TRON.**

**Le seul objectif des dix personnages
est la danse, et ils veulent prouver
qu'ils sont les meilleurs de la
planète.**

**Relevez le défi, incarnez l'un de ces
personnages et affrontez vos
adversaires en dansant. Suivez le
rythme à l'aide de la manette et
faites le plein de GROOVE-A-TRON.**

**Alors, choisissez votre danseur
et préparez-vous pour
BUST-A-GROOVE !**

INSTALLATION

Installez votre PlayStation® selon les instructions du manuel d'utilisation. Insérez le disque **BUST-A-GROOVE™** et fermez le couvercle du compartiment à disque. Allumez la PlayStation à l'aide du bouton **POWER**. Ne jamais insérer ou retirer d'accessoires ou de cartes mémoire lorsque la console est allumée. Vérifiez que vous disposez de suffisamment de blocs libres sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer. **BUST-A-GROOVE™** supporte les cartes mémoire dans la fente pour carte mémoire N°1 uniquement.

REMARQUE: toutes les photos d'écran de ce manuel sont tirées de la version anglaise du jeu. Certaines photos proviennent de la version bêta du jeu et risquent d'être légèrement différentes de la version finale.



SELECTION DE LA LANGUE

Lorsque l'écran **Language Selection** (Sélection de la langue) apparaît, utilisez les touches directionnelles pour mettre en surbrillance la langue de votre choix et appuyez sur la touche **X** pour valider.

COMMENCER LA PARTIE

Dans ce jeu de combat de danse, la victoire dépend de vos performances. Pour bien danser, vous devez bien écouter la musique et appuyer sur les touches de la manette en mesure. Si vous arrivez à tenir le rythme, vous vous laisserez emporter par la musique et effectuerez une performance remarquable. C'est très agréable de regarder un danseur qui se laisse entraîner par la musique. Continuez à danser aussi longtemps que la musique joue et la caméra se rapprochera de vous. Le danseur qui attire le plus souvent la caméra remporte le concours. Allez, ne vous arrêtez pas et dansez jusqu'à plus soif !

GAME MODES AND OPTIONS

A partir de l'écran titre, appuyez sur la touche START pour passer à l'écran Main Menu (Menu principal). A l'aide des touches directionnelles HAUT/BAS mettez en surbrillance le mode de jeu qui vous intéresse et validez avec la touche X ou START.

1 PLAYER GAME (PARTIE 1 J)
2 PLAYER GAME (PARTIE 2 J)
PRACTICE (EXERCICE)
OPTION
DANCE VIEW (VUE DANSE)

REMARQUE: pour participer à une partie à 2 joueurs, vous devez brancher une seconde manette dans le port de manette N°2 de votre PlayStation.

UTILISATION DE LA MANETTE

Touches L1, L2: Pas utilisées

Touches directionnelles: Mettre quelque chose en surbrillance/ entrer une commande de danse

Touche START: Commencer une partie/ouvrir un menu/valider la sélection d'un objet

Touches R1, R2: Pas utilisées

Touche Δ : 'Gêner' votre adversaire

Touche \times : Valider la sélection d'un objet/ entrer une commande de danse

Touche \bigcirc : Annuler la sélection/entrer une commande de danse

Touche \square : Eviter le mouvement 'gêne' de votre adversaire

Touches START + SELECT: Maintenir les touches START et SELECT enfoncées pour revenir au menu principal à partir de n'importe quel autre écran de menu

Touches \times + SELECT buttons: Maintenir la touche SELECT enfoncée, et appuyer sur la touche \times pour sélectionner un autre costume pour votre danseur



ALLONS-Y, C'EST PARTI!



- 1 NOMBRE D'ATTAQUES 'GENE' RESTANTES
- 2 COMMANDE DE DANSE DU JOUEUR 2
- 3 INDICATEUR DE TRANSE
- 4 COMMANDE DE DANSE DU JOUEUR 1

RÈGLES

Le meilleur danseur remporte la compétition. Tout au long du jeu, la caméra se concentre sur le meilleur des deux danseurs et celui qui apparaît en gros plan à la fin de la séquence est le vainqueur. Lorsque la partie commence, appuyez sur les touches et les touches directionnelles de la

manette en fonction des commandes de danse affichées à l'écran. Si vous entrez la commande correctement, votre danseur commencera à danser et d'autres commandes s'afficheront.

SEQUENCES

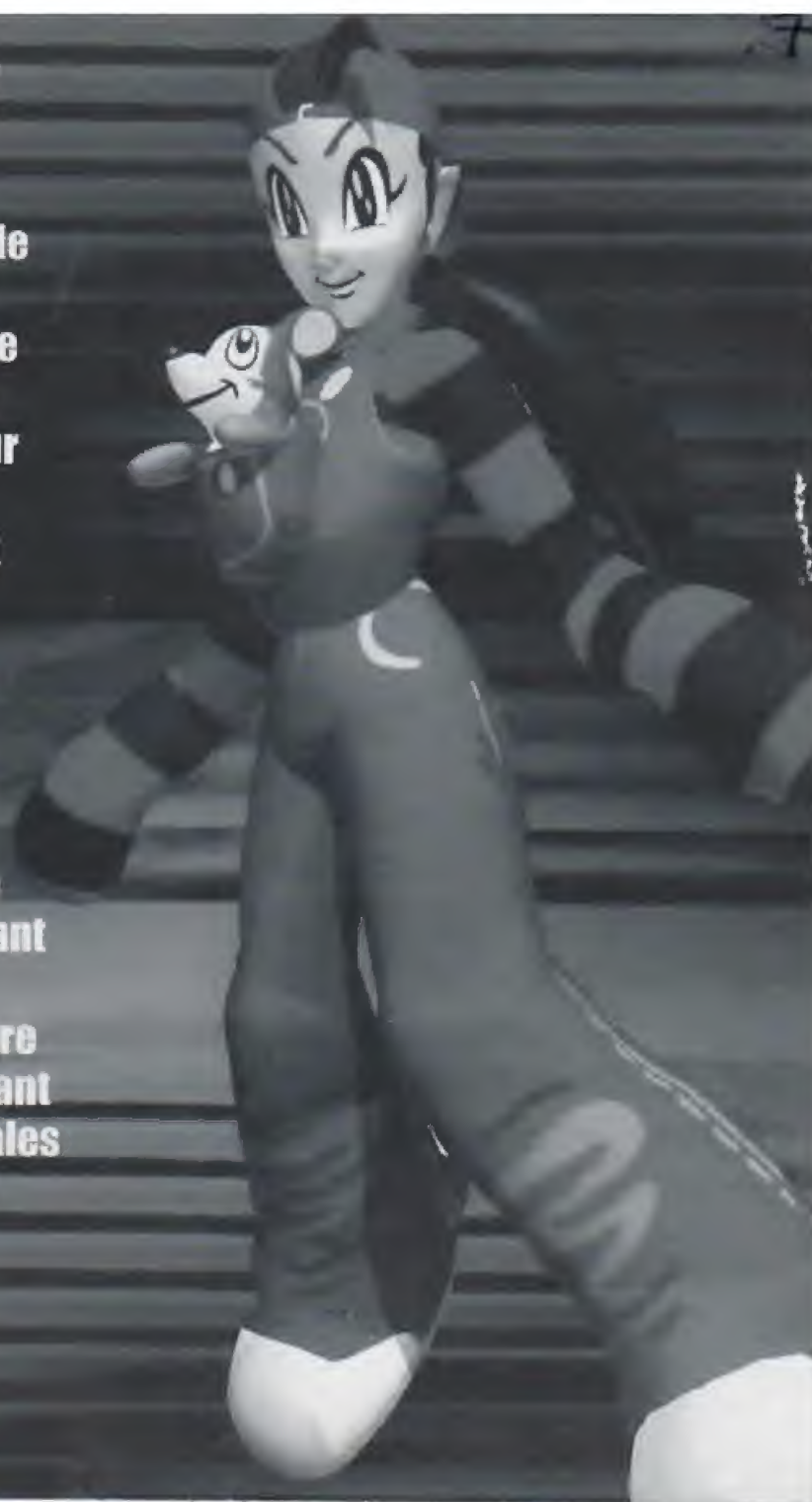
Plus vous entrez correctement les commandes de danse affichées à l'écran, plus votre danseur s'améliore. Chaque commande de danse est une séquence et plus vous effectuez de séquences, plus votre danseur s'améliore. Votre danseur continue à danser même si vous ne parvenez pas à appuyer sur la combinaison de touches affichée à l'écran, mais vous n'obtiendrez pas la séquence.

COMMANDES DE DANSE ET INDICATEUR DE TRANSE

Cet indicateur est situé au bas de l'écran de danse et lorsqu'il augmente, le danseur s'excite de plus en plus et se donne à fond. L'indicateur décroît si le danseur ne parvient pas à suivre les commandes de danse ou s'il est 'gêné' par son adversaire.

PARTIE EN SOLO

Les deux danseurs peuvent danser en solo sur chaque morceau ; la caméra s'intéresse uniquement au danseur effectuant la performance. Les danseurs peuvent en profiter pour accroître l'INDICATEUR DE TRANSE en utilisant des techniques de danse spéciales et prendre ainsi l'avantage sur l'adversaire.



'GENER' ET EVITER VOTRE ADVERSAIRE

Vous pouvez gêner les mouvements de votre adversaire en appuyant sur la touche \triangle au 4ème battement, lorsque la commande de danse vous demande d'appuyer sur la touche \bigcirc ou \times . Ceci gêne votre adversaire et remet son compte de séquence à zéro. Si votre adversaire essaie de vous gêner, vous pouvez l'éviter en appuyant sur la touche \square au 4ème battement de la commande de danse suivante. Lorsque vous gênez quelqu'un ou que vous êtes gêné, la commande de danse suivante apparaît immédiatement après, alors soyez prêt. Lorsque tous les marqueurs de gêne disparaissent, vous ne pouvez plus utiliser la technique de gêne.

METTEZ-VOUS AU DIAPASON !



Voyons comment entrer des commandes de danse. La partie verte de la commande de danse clignote 3 fois et la partie rouge une fois seulement. Lorsque la partie verte clignote, appuyez sur les touches directionnelles dans l'ordre indiqué à l'écran. La synchronisation importe peu à partir du moment où vous appuyez sur les touches dans l'ordre qui convient lorsque la barre clignote trois fois. Lorsque la partie rouge clignote au 4ème battement, appuyez sur la touche \bigcirc ou \times comme indiqué.

PAIRES DE COMMANDES DE DANSE



Lorsque votre **INDICATEUR DE TRANSE** augmente, les commandes de danse s'affichent parfois 2 par 2. Vous pouvez choisir l'une des deux commandes, mais si vous choisissez la plus difficile des deux, la prochaine commande de danse sera également difficile, et si vous choisissez la plus facile, la prochaine commande de danse le sera également. Plus la commande de danse est difficile, plus le mouvement est cool.

EXEMPLE DE SYNCHRONISATION DE COMMANDE DE DANSE



↑↑↑○ COMMANDE DE DANSE							
MOUVEMENTS DE BASE							
Vert				Rouge			
1	2	3	4	1	2	3	4
↑	↑	↑	○	↑	↑	↑	○
♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
↑↓↑↓× COMMANDE DE DANSE							
MOUVEMENTS EVOLUES							
Vert				Rouge			
1	2	3	4	1	2	3	4
↑	↑	↓	↓	↑	↓	↑	↓
♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪	♪
			×				×

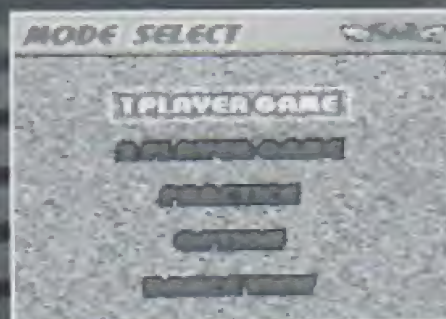
- Vous ne pouvez pas être interrompu (gêné) pendant votre performance solo ; profitez-en pour prendre le dessus sur votre adversaire.

JOUER

Voyons comment commencer une partie et comment fonctionne le jeu en général. Les parties à 1 joueur et les parties à 2 joueurs sont légèrement différentes (à l'écran CHARACTER SELECTION (Sélection des personnages) par exemple). Concentrez-vous lorsque vous effectuez vos sélections.

PARTIES A 1 ET 2 JOUEURS

Sélectionnez le mode qui vous intéresse sur l'écran MENU. Déplacez la surbrillance à l'aide des touches directionnelles HAUT et BAS et validez avec la touche ○. Sélectionnez 1 PLAYER GAME (PARTIE 1 J) pour jouer seul et 2 PLAYER GAME (PARTIE 2 J) pour jouer à deux. REMARQUE : vous devez avoir deux manettes branchées sur les deux ports de manette de votre PlayStation pour entamer une partie à 2 joueurs.



PARTIE 1 JOUEUR



SELECTION PERSONNAGES

Sélectionnez le personnage que vous désirez incarner, à l'aide des touches directionnelles HAUT et BAS, puis appuyez sur la touche X pour valider.

PARTIE 2 JOUEURS



SELECTION PERSONNAGE/SCENE

Les deux joueurs doivent sélectionner les personnages qu'ils désirent incarner à l'aide des touches directionnelles. Le premier joueur qui valide sa sélection peut alors choisir la scène. Pour ce faire, utilisez les touches directionnelles HAUT et BAS et validez en appuyant sur la touche START ou X.

PRET?

PARTEZ!



Les deux danseurs apparaissent à l'écran et la compétition commence! La musique commence dès que la scène apparaît. Commencez à entrer vos commandes de danse dès que la commande GO! (Parti !) disparaît de l'écran et que la barre verte commence à clignoter. Vous ne pouvez pas interrompre la partie pendant une compétition de danse. Si vous interrompez la partie, vous pourrez recommencer la compétition du début (RETRY), ou quitter (QUIT) la partie et revenir au menu principal. Sélectionnez l'option qui vous convient et appuyez sur la touche START. Le vainqueur est annoncé à la fin du morceau musical et la compétition de danse prend fin.

REMARQUE: dans une partie à 2 joueurs, les deux joueurs peuvent activer les options QUIT (Quitter) et RETRY (Réessayer) à partir du menu Pause. Lorsque vous quittez une compétition de danse (DANCE

BATTLE), ou une séance d'exercice (PRACTICE), sélectionnez QUIT pour revenir à l'écran titre. Attention, si vous sélectionnez QUIT, vous perdrez votre position dans la compétition de danse.

PARTIE 1 J		PARTIE 2 J
GAGNER ↓	PERDRE ↓	↓
ADVERSAIRE SUIVANT	CONTINUER? Si vous perdez une compétition, vous devez décider si vous désirez continuer à jouer cette scène. Si vous voulez continuer à jouer, appuyez sur la touche START avant que le compteur à l'écran n'atteigne zéro.	CONFIRMER VAINQUEUR Lorsque la compétition se termine et que le vainqueur a été confirmé, vous revenez automatiquement à l'écran CHARACTER SELECT (Sélection personnages).
	OUI ↓ AFFRONTER LE MEME ADVERSAIRE	NON ↓ FIN DE PARTIE ! REVENIR A L'ECRAN TITRE



EXERCICE

Utilisez le mode PRACTICE pour vous entraîner à entrer les commandes de danse. Il est conseillé de garder un œil sur vos points de danse (DANCE POINTS) et votre niveau de danse (DANCE LEVEL) afin que l'entraînement soit plus précis. Sélectionnez tout d'abord le personnage avec lequel vous désirez vous exercer, à l'aide des touches directionnelles HAUT et BAS, et appuyez sur la touche X pour valider.

Le niveau de départ s'affiche au centre de l'écran. Avant de commencer à danser, sélectionnez le niveau auquel vous désirez commencer (entre la disparition du signe READY (Prêt) et l'apparition du signe GO (Parti)) ; modifiez les numéros de niveaux à l'aide des touches directionnelles GAUCHE et DROITE. Vous pouvez même vous entraîner à entrer les commandes de danse les plus difficiles.

13
Lorsque la danse commence, jouez comme dans une partie normale. Vous verrez s'afficher à droite de l'écran le niveau actuel, vos points de danse et le temps restant pour cette plage musicale. Une barre s'affiche à gauche de l'écran sous les commandes de danse. La partie verte de la barre indique le 4ème battement ; appuyez sur la touche O ou X lorsque le marqueur (la ligne blanche qui se déplace) se trouve sur la barre verte. Si vous parvenez à terminer toutes les séquences de danse du niveau actuel, vous passez automatiquement au niveau suivant.

La session d'exercice (PRACTICE) est terminée lorsque la musique s'arrête ; vos résultats sont alors affichés. Avec les touches directionnelles GAUCHE et DROITE, sélectionnez RETRY (Réessayer) pour vous entraîner à nouveau avec le même personnage, ou QUIT (Quitter) pour mettre fin à l'exercice. Appuyez ensuite sur la touche START.

OPTIONS

A l'aide des touches directionnelles HAUT et BAS, sélectionnez les options que vous désirez modifier, et appuyez sur la touche X. Sur tous les écrans d'options, vous pouvez déplacer la surbrillance à l'aide des touches HAUT et BAS et sélectionner avec les touches directionnelles GAUCHE et DROITE.

SOUND OPTION (OPTION SON): cette option vous permet de déterminer si vous désirez un morceau VOCAL ou seulement INSTRUMENTAL; vous avez également le choix entre un son STEREO ou MONAURAL (Mono), et vous pouvez régler le VOLUME et TESTER la musique et les effets sonores. Pour tester la musique (ou les effets sonores), sélectionnez la plage musicale à tester, à l'aide des touches directionnelles GAUCHE et DROITE, et appuyez sur la touche X pour jouer le morceau. Mettez fin aux tests de la musique ou des effets sonores en appuyant sur la touche Δ. Sélectionnez

l'option DEFAULT (Défaut) pour revenir à la configuration d'origine de toutes les options.

GAME OPTION (OPTION PARTIE): cette option vous permet de sélectionner la force de votre adversaire et d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) l'affichage de la commande de danse. Il y a trois niveaux de difficulté : EASY (Facile), NORMAL et HARD (Difficile). Si vous désactivez (OFF) l'option COMMAND DISPLAY (Affichage des commandes), la commande de danse ne s'affichera plus pendant la partie.

CARTE MEMOIRE

Vous pouvez charger et sauvegarder des données à l'aide d'une carte mémoire. Sélectionnez SAVE DATA (Enregistrer données) ou LOAD DATA (Charger données) et appuyez sur la touche X. Vous passerez ensuite à l'écran correspondant. Sélectionnez YES (Oui) et appuyez à nouveau sur la touche X pour charger ou enregistrer les données.

REMARQUE: ne pas insérer ou retirer de carte mémoire lorsque la console est sous tension. Vérifiez que vous disposez d'au moins un bloc de mémoire libre sur la carte mémoire avant de commencer à jouer.

MEMO: CONSEILS D'UTILISATION DE LA MANETTE

- Lorsque les modes 1 PLAYER GAME (Partie à 1 joueur) et 2 PLAYER GAME (Partie à 2 joueurs) sont activés, appuyez simultanément sur les touches SELECT et START lors de la sélection d'un personnage afin de revenir au menu principal.
- Lorsque les modes 1 PLAYER GAME (Partie à 1 joueur) et 2 PLAYER GAME (Partie à 2 joueurs) sont activés, si vous maintenez la touche SELECT enfoncée et appuyez sur la touche X pour sélectionner votre personnage, la couleur de ce dernier change.

- 15
- Si vous appuyez simultanément sur les touches SELECT et START à partir d'un des menus d'options, vous revenez à l'écran précédemment affiché.



16 **PROFILS DES DANSEURS**

HEAT

Cet ex-pilote de course est âgé de 19 ans. Ayant été atrocement brûlé sur tout le corps à la suite d'un terrible accident, il est parvenu à s'en sortir miraculeusement. Grâce au mystérieux pouvoir venu de l'espace, l'énergie GROOVE-A-TRON, il est capable de contrôler les flammes. On le surnomme MAÎTRE DU FEU.



FRIDA

Cette danseuse de 17 ans est graphiste. FRIDA aime tellement la danse que ses créations s'inspirent directement du GROOVE-A-TRON ; on dit même que son art danse avec elle.





STRIKE

STRIKE fait partie du gang de rue des **NOTOIRES**, et il est actuellement en prison où il officie en tant que leader de tous les prisonniers. Ils ont même créé une équipe de danse. Agé de 21 ans, son mot préféré est **LIBERTE**.

HAMM

Ancien danseur, **HAMM** est maintenant âgé de 30 ans et, après être devenu accro des fast food, il a travaillé dans la restauration rapide. Il pense pouvoir utiliser les pouvoirs du **GROOVE-A-TRON** pour mincir. Il est surnommé **LE GROS**.



SHORTY

SHORTY n'a que 12 ans ; son père est diplomate et sa mère mannequin professionnel. Elle aime les animaux, les bonbons et les jeux. Elle aime collectionner les tubes sur cassette. On la surnomme **LE BEBE**.



KELLY

KELLY est surnommée Mlle **TAILLEUR**. Elle a 23 ans et travaille dans un bureau pendant la journée ; mais la nuit, elle se déguise et participe à des fêtes très prisées. Elle se demande actuellement si elle va pouvoir payer l'argent qu'elle a emprunté pour payer le dernier costume qu'elle s'est fait faire sur mesure.



GAS-O

Passionné de science fiction depuis ses 8 ans, son plus cher désir a toujours été de devenir chercheur. GAS-O s'intéresse surtout aux gaz toxiques et à 14 ans, il s'est construit un laboratoire de recherche souterrain. C'est un chercheur fou qui veut utiliser les pouvoirs du GROOVE-A-TRON pour lui permettre de créer de nouveaux gaz toxiques. Il a 15 ans.

PINKY

PINKY est une danseuse soul exotique dont personne ne connaît l'âge exact. Non seulement elle est experte en cartomancie, mais elle est également très mystérieuse. On raconte que c'est aussi une tueuse professionnelle !



Lo

HIRO

C'est un Italien qui vit au Japon et qui adore les ordinateurs. Il vit dans un vieil immeuble et passe souvent ses journées seul, face à son ordinateur dans son minuscule appartement. Mais il va danser tous les samedis soirs. Il a 20 ans on le surnomme **LE HEROS DE LA DANSE**.



KITTY-N

KITTY-N est une star du petit écran, qui se repose après le tournage de sa série télévisée **LA GUERRIERE DE L'AMOUR**. Elle rêve d'utiliser les pouvoirs du **GROOVE-A-TRON** pour se transformer en **idole** du grand écran. On la surnomme **LA GUERRIERE** et elle n'a que 16 ans.





ROBO-Z

Ce robot géant est contrôlé par l'organisation diabolique SECRET X qui veut détourner les pouvoirs du GROOVE-A-TRON à des fins maléfiques. On ne sait pas grand-chose de ce robot, mis à part sa stature impressionnante et son don pour la danse vogue.

CAPOEIRA

Les CAPOEIRA viennent de la planète du même nom, et ils veulent que tout le monde sache que leur peuple veut utiliser les pouvoirs du GROOVE-A-TRON pour faire régner la paix. C'est tout du moins ce qu'ils veulent nous faire croire. Leur vraie mission consiste à récupérer tous les panneaux métalliques du Japon : ils ont découvert un panneau BON CURRY comportant la photo d'une jolie fille et ils en sont tombé follement amoureux !



VUE DANSE

Regardez évoluer les danseurs que vous avez éliminés !

Dans ce mode, vous pouvez regarder danser les personnages, mais seulement les personnages que vous avez éliminés dans une partie à 1 joueur. Les personnages qui ne sont pas disponibles resteront grisés jusqu'à ce que vous ayez terminé une partie entière avec leur personnage dans une partie à 1 joueur.

Dans cette fenêtre, vous pouvez voir tous les mouvements de danse d'un personnage, et pas seulement leurs mouvements de compétition, mais aussi leurs mouvements de danse "FEVER TIME" (Brûlant), leurs poses gagnantes et perdantes, leur mouvements de gêne, bref **ABSOLUMENT TOUT !** Et, en plus de cela, vous pouvez aussi changer les angles de votre caméra!!

LORSQUE VOUS SELECTIONNEZ DES PERSONNAGES: Veuillez noter que lorsque vous sélectionnez des personnages à regarder danser en mode DANCE VIEW (Vue danse), vous ne pouvez regarder que les personnages que vous avez réussi à éliminer dans une partie à 1 joueur.

DESCRIPTION DE L'ECRAN DE JEU

MOVE DISPLAY (Déplac. Affichage): il s'agit d'une liste des mouvements actuellement sélectionnés. Déplacez le curseur en utilisant les touches directionnelles HAUT et BAS et modifiez les détails de MOUVEMENT à l'aide des touches directionnelles GAUCHE et DROITE.

Le mouvement en cours est mis en surbrillance dans la liste et, une fois qu'il est terminé, on passe au suivant. Appuyez sur la touche X pour arrêter le mouvement en cours et passer directement au

suivant. Lorsque vous arrivez à la fin de la liste, celle-ci recommence depuis le début.

DISPLAY ON/OFF (Affichage ON/OFF): cette fonction supprime les données affichées à l'écran. Si vous appuyez sur la touche Δ , les données disparaîtront. Appuyez une nouvelle fois dessus pour afficher de nouveau les données. Cependant, même si le fait d'appuyer sur la touche \times continue de passer les mouvements de danse dans ce mode, vous ne pouvez pas utiliser la fonction de curseur lorsque les données ne sont pas affichées.



24
ROUTE: placez le curseur sur ROUTE et utilisez les touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour modifier le nombre affiché afin de sélectionner une nouvelle valeur parmi les réglages prédéfinis.

SPEED (VITESSE): vous pouvez définir la vitesse de mouvement de votre personnage à l'aide de cette fonction. Utilisez les touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour changer les valeurs. Vous pouvez définir la vitesse entre 4 et 60 : plus la valeur est faible, plus le mouvement est rapide.

CAMERA: vous pouvez sélectionner le fonctionnement de la caméra d'écran à l'aide de cette fonction. Utilisez les touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour sélectionner une valeur parmi les réglages de caméra prédéfinis. Si vous ne changez pas ce réglage, la caméra opérera de la même façon tout au long de la partie. Cependant, si

vous sélectionnez RANDOM (ALEATOIRE), l'angle de la caméra se déplacera automatiquement.

MOVE CAMERA (DEPLAC. CAMERA): dans ce mode, vous pouvez contrôler vous-même la caméra. Utilisez les touches directionnelles HAUT, BAS, GAUCHE et DROITE pour contrôler le mouvement de la caméra, la touche R1 pour effectuer un zoom arrière et la touche R2 pour effectuer un zoom avant. Appuyez sur la touche X pour revenir à l'écran MENU.



26



Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Australia	1300 365 911	1 902 262 662* <i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>
• Österreich	0450 199 000 500*	0450 199 000 500* <i>*(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)</i>
• Belgique/België/Belgien	02 / 502 05 93	0900 000 00* <i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>
• Danmark	31 23 24 04	31 23 24 04 <i>Åben Man-Tors 16.00-19.00</i>
• Suomi	(09) 887 331	Fax (09) 887 33 343
• France	01 40 88 04 88	08 36 68 22 02* <i>*(2,23 F la minute)</i>
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 578 578* <i>*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>
• Greece	(00 301) 6777701	090 2322 00* <i>* Χρέωση κλήσης 184 δραχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel</i>
• Ireland	(01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I. only)* <i>*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)</i>
• Israel	03 5706998	03 5700348 <i>ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.

For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Italia	167 520 523	166 808 808* <i>*(Se minorenne chiedere permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)</i>
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 544 562	09 09 9 000 000* <i>*(0.99 Hfl./ min)</i>
• New Zealand	(09) 415 2446	0900 97669* <i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).</i>
• Norge	66 79 96 20	820 15 100* <i>Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.</i>
• Portugal	(01) 318 7306	(01) 318 7306
• España	902 102 102	902 102 102
• Sverige	08 510 196 00	0719-310 311* <i>Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal</i>
• Schweiz	0900 55 20 55	0900 55 20 55 Ein Anruf kostet <i>*(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.</i>
• UK	0990 99 88 77	0881 505 505 (incl. NI)* <i>*Touch Tone activated service. Calls charged at 41p* per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at July 1998). Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.

For Game Help, please call your local PowerLine number.

Câble Euro-AV



*Connectez votre PlayStation®
à un poste de
télévision stéréo à
l'aide d'un câble
Euro-AV, spécialement
conçu pour
améliorer le
son et
l'image des
jeux PlayStation®.*

*Vous pourrez ainsi profiter au
maximum des superbes
graphismes et du son stéréo
de votre PlayStation®.*



www.playstation-europe.com

SCES-01313

PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

711719755-025